

Zing's Quest V

キングズ・クエスト V





キングズ・クエスト V

Absence makes the heart go yonder!

エグゼクティブ・プロデューサー

ケン・ウィリアムズ

クリエイティブ・ディレクター

ビル・デービス

ゲーム・デザイン

ロベルタ・ウィリアムズ

プロデューサー

ロベルタ・ウィリアムズ

アート・デザイナー

アンディ・ホーヨス

リード・プログラミング

クリス・アイデン

作曲

マーク・シーバート

ケン・アレン

ドキュメンテーション

ブリジット・マッケナ

日本語版スタッフ

スケロオブ 前田 晶子

嶋田 智幸

ゲリー・カミガワチ

クリエイティブ・コンサルタント

ウィリアム・D・スカービン

アーティスト

アーニー・チャン

ダグラス・ヘーリング

ジェフ・クロウ

ウィリアム・D・スカービン

モーリス・モーガン

ヴァス・ノクーディアン

ペーリー・T・スミス

シンディー・ウーカー

ディーナ・ベンツ

タマラ・デイトン

ダイナ・ディーン

ロジャー・ハーディ Jr.

ハリー・マクローリン

ジェニファー・ショーンツ

ディアナ・ヤルキー

ジム・ラーセン

シェリル・ロイド

ジェリー・ムーア

シェリル・スウィーニー

エリック・キャスナー

ヘクター・マーティネス

リチャード・D・ジグラーマーティン

プログラミング

クリス・ホイト

ロバート・W・リンズリー

ラウール・サイド

ダグ・オールドフィールド

カーロス・エスカバー

オリバー・ブレルスフォード

システム開発

ジェフ・ステイブンソン

ロバート・E・ハイトマン

バプロ・ゲニス

コーリイ・コール

ダン・フォイ

ジョン・レティグ

ジョン・ハーティン

ラリー・スコット

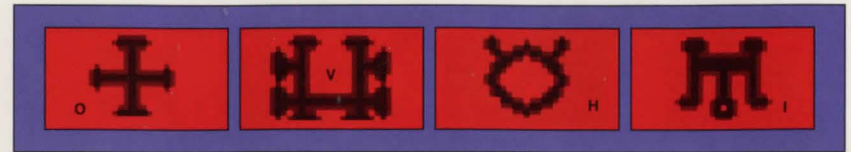
エリック・ハート

J・マーク・フッド

サウンド・エフェクト

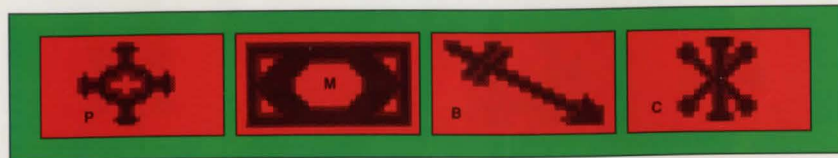
マーク・シーバート

ケン・アレン



キングズ・クエスト V マニュアル
目次

〈必要な機器構成〉	4
〈本製品の内容について〉	5
〈『キングズ・クエスト V』 ストーリー〉	6
〈マジック・スペル〉	10
〈アドバイス〉	10
〈クレジット〉	14



＜必要な機器構成＞

このゲームをプレイするには以下のシステムが必要ですから確認して下さい。

1. 日本電気PC-9801 (LTは除く)
(モデルは9801VM以降の機種、もしくはエプソンPC-286、386シリーズ。)
2. 最低640Kのメモリーが実装されていること。
3. 2HD (1MB) タイプのフロッピーディスクドライブ (1ドライブ以上)
(PC-9801VM以降は標準実装。外部接続でも可能)
4. 専用カラーモニター
(PC-9801N等、単色液晶ディスプレイの機種では、カラーの識別が困難な場合があります。カラーディスプレイの接続できる機種をご使用の方はカラーディスプレイを接続してプレイされることをお勧めします。)
5. 日本語MS-DOSシステムディスク (VER. 3. 1以上)
6. 2HD (1MB) のblankディスク。

また、オプションとして以下の機器が使用出来ます。しかし、これらの機器が無くてもプレイすることができます。

1. マウス
2. ジョイスティック
3. ハードディスク



4. MIDI対応音源

ローランド	MT-32/CM-32L/CM-64
** MIDIインターフェイス (MIDI音源使用時に必要)	
ローランド	MPU-PC98/MPU-PC98II
三鈴エリー	EMU-98

5. 拡張FM音源ボード

NEC	PC-9801-26Kサウンドボード
SNE	サウンドオーケストラ
その他のメーカー	NEC互換製品

6. 16色グラフィックボード (PC-9801VM/VF2のみ)

NEC	PC-9801-24
富士音響	16C-98

＜本製品の内容について＞

本製品には以下の物が入っております。ご確認下さい。

1. ゲームディスク 6枚
2. キングズ・クエストV マニュアル
3. ユーザー登録カード 1枚



〈『キングズ・クエスト V』 ストーリー〉



その昔、ダベントリーの王国に、その王国を強くし繁栄させる三つの魔法の宝物があった。将来の成行きを告げる魔法の鏡、どんな侵略者をも打ち倒す力を持った魔法のかかった盾、そしてけっして空にならない宝宝箱である。ところが、これらの三大財宝は、欺きによってこっそりとダベントリーから盗まれてしまった。三大財宝を失ったダベントリー王国は、貧しくて弱いものとなってしまった。そして、かつては頑丈な心を持ち、強壮な統治者であったエドワード王は、力を無くし、病気がちになってしまった。エドワード王には、世継ぎとなる子供がいなかった。だから、誰もが彼の死によってもたらされるであろう秩序の大混乱を恐れた。

そこで、エドワード王は、三大財宝を取り戻すためのクエストに出かけるよう、彼の騎士の内でも最も勇敢な、グラハム公爵を呼びにやったのである。グラハム公爵のクエストは成功し、その報酬として、エドワード王は、グラハム



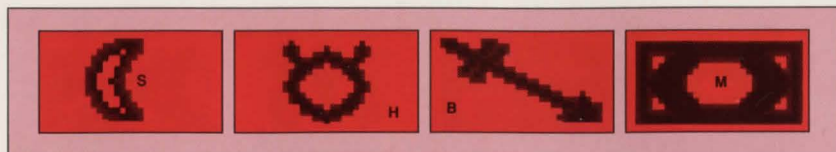
公爵を自分の後継者とし、そして彼にダベントリーの王座を与えたのである。グラハム公爵の、ダベントリー王国の三大財宝探しの物語は、『キングズ・クエストⅠ：王冠を求めて』の中で詳しく語られている通りである。

グラハム王は、賢くて思いやりのある君主だった。そして彼の偉大なる知恵と三大財宝が戻ったおかげで、ダベントリー王国は、再び豊かに繁栄していた。だが、グラハム王は、やがては結婚して、王座を継ぐ世継ぎをつくり、彼自身の王家を定着させなければならぬことを知っていた。彼は、遠く広く探し求めたが、王妃としてふさわしい性格を持った乙女は、彼の王国にはいなかった。そんなある日、グラハム王は、魔法の鏡の中に、クリスタル・タワーに閉じ込められている可愛い若い女性の映像を見た。鏡が、乙女の名前はバラニーズだと告げた。この美しくて善良な乙女は、彼女の家から連れ去られ、遠くの国へ連れて行かれたのである。グラハム王は、バラニーズを見つけて、救い出すことを心に誓った。多くの苦難を乗り越え、長い旅の末、王は、乙女を助け出し、彼女に彼の妃になってくれるよう頼んだ。グラハム王の可愛いバラニーズ救済のための危険な旅の物語は、『キングズ・クエストⅡ：王座のロマンス』の中で詳しく語られている通りである。

時が経ち、バラニーズ王妃とグラハム王は、双子の両親となった。息子と娘の二人である。ダベントリー王国の生活は、平和で楽しい日々だった…少なくとも、しばらくの間は…

ところで、遠くの国に、邪悪で強力なウィザード（魔法使い、魔人）マナナンが住んでいた。幼い少年たちを誘拐して、彼らを自分の奴隷として育てることが、マナナンの習慣だった。そして、自分の権勢の邪魔にならないように、少年たちが大人になる前に次々と殺していった。

しかしながら、このウィザードの最も新しい召使である、ギディオンと呼ばれる少年は、とても賢くて、知覚の鋭い少年だった。彼は、マナナンのスベル（呪文）のいくつかを学び取り、自由の身になるために、それらをマナナンに対して使った。



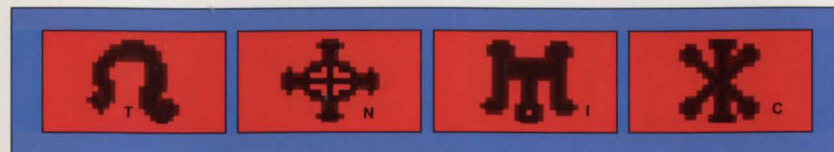
その後しばらくして、旅を続けていたギディオンは、ダベントリー王国にやって来た。だが、彼の見たダベントリーは、もはや楽しくて平和な国ではなく、ひどい不幸の国であった。王国は、三つの頭を持ったドラゴンの破壊の猛威の犠牲となり、領土は焼きつくされ、多くの人々が殺されていた。

ギディオンは、彼の新しく身に付けた魔法の力を使って、ドラゴンを倒し、その巣穴から、犠牲にされかけた者を助け出した。彼は、王との前に連れてこられ、マナナンの奴隷としては、考えもつかなかったような素晴らしい報酬を受けたのである。ギディオンの、試練と冒険の旅の物語は、『キングズ・クエストⅢ：世継ぎは人間』の中で詳しく語られている通りである。

何年か後、グラハム王の健康状態は衰え、王家の医者たちにも、王を助けることは難しかった。ただ、遠くの国タミールにある魔法のフルーツだけが、ダベントリーの君主の健康をもとどおりに治すことができるというのであった。グラハム王の娘であるロゼーラ姫は、父を救うために、この魔法のフルーツを求めて旅立った。その旅の道中、ロゼーラは、多くの勇敢な行いを成し、多くの偉大なる冒険を果たしたのである。ロゼーラ姫の、タミールへの旅とその経験談は、『キングズ・クエストⅣ：ロゼーラ姫の危機』の中で詳しく語られている通りである。

グラハム王の健康がもとどおりになり、彼の家族も、また再び一緒にすることが出来た。ロゼーラ姫がタミールから戻ってから、もうすぐ一年になるある春の日、森へ散歩に出たのは、幸せで満ち足りたグラハム王であった。王国は再び平和で、栄えていた。人々も満足していた。鳥たちは木々の上で歌っているのが、吉兆のしるしのように見えた。

グラハム王が、彼の幸運について沈思黙考していると、東方からきつい風が吹いてきて、彼の通り道に小枝や葉を吹き散らし、鳥たちも何かを感じたらしく、沈黙してしまった。そして急に冷気が感じられた。どうやら、予想外の嵐が近づいてきているようだ。暗い前兆に、先ほどの喜びのムードも消えてしま

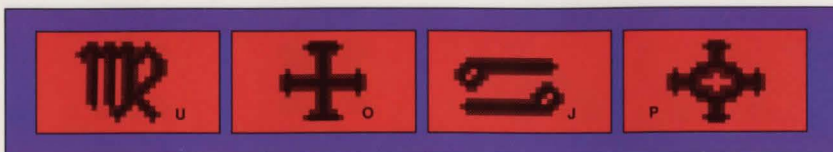


い、グラハム王は、城に向かって戻りはじめたのである。

自分の邸宅が見渡せるなだらかな丘の上に来た時、王は、恐怖におののいた。ほんの数分前、そこにダベントリー王家の城が立っていた場所がただの空き地になってしまっていたのだ。冷たい恐怖の念が王の心を捕らえた。彼の家族は、どこへ行ってしまったのだ？ 彼らの身の上に何が起こったのだ？

『ホーホー、…ホーホー。』と、一羽のフクロウが、王の後ろで鳴き声をたてたが、グラハム王は、心が動揺していたため、それがほとんど聞こえなかった。『何が起こったのか教えてあげますよ。』と、王の後ろで声がした。そこで、グラハム王は、そのブルーのベストを着て、眼鏡をかけた大きなフクロウに話しかけるために、振り返った。『あなたのお城がどうなったかを知っていますよ。一部始終を見ましたから。』と、フクロウは言った。

今一度、ダベントリーの消えた城と、王家の家族を捜し求めているクエストで、魔法の世界への旅をしてみよう。



〈マジック・スペル（魔法の呪文）〉

ゲーム中に、時々、スペル（呪文）をかけるために、Crispin's wand（クリスピンの魔法の杖）を使わないといけない場合があるかもしれません。このような時には、どのスペルをかければいいのかを、あなたに教えてくれるウィンドウが現れます。その中には、四つのシンボルがあります。これらのシンボルは、スペルを働かせるものです。各シンボルの下に、英語のアルファベットの記号がありますから、スペルを働かせるためには、あなたのゲーム・マニュアルから各シンボルとそれにマッチする記号を見つけ、そのシンボルに適合する記号を画面から選んで下さい。これをする時には、必ず、左から右へと順番に行って下さい。もし、シンボルと記号を正しく合わせた場合には、スペルが成功します。

〈アドバイス〉

1. これがKing's Quest Vに出てくるキャラクターだっ！

○King Graham（グラハム王）

主人公でダベントリー王国の王様だ。ある日、彼のお城は家族と共にウィザード・モーダックによって消されてしまった。それを救うため、彼は冒険に旅立つのである。

○Cedric（セドリック）

グラハムと共に旅するふくろうだ。モーダックの悪巧みの一部始終を見ていた唯一（？）の目撃者である。しかし、かなりいい加減なところがあってやっかい者になる時もある。

○Mordack（モーダック）

グラハムの家族を城ごと誘拐した、孤島に住む邪悪なウィザードだ。強力な魔法を使ってグラハムの行く手を妨げる。

○Crispin（クリスピン）

歳はとっているが、かなり腕のたつウィザードだ。セドリックの主人で、グラハム達の手助けをしてくれる。しかし、最近は少々忘れっぽい。



2. グラハム王はこんなとき死んでしまうぞ！

冒険中に操作を誤ると、グラハム王が死んでしまうような危険が待ち受けている。ここではどんなときに死ぬかをチェックしてみよう。

○グラハムは泳げない！

グラハムは、ボートとかに乗っていない限り、川や海に入ると死んでしまうから要注意だ。

○剣の一撃に要注意！

砂漠の追いはぎの剣には注意しよう。グラハムに対して剣を向けるのはこの世界では、彼らしかいないようだ。

○この世界の毒は致命的！

毒ヘビやサソリのような、毒のある動物に刺されるとすぐに死んでしまうぞ。特にこの世界の動物の毒は速効性なんだ。

○高いところから落ちると死んでしまう！

断崖や雪山なんかからは落ちないように気をつけよう。判断を間違えると足をすべらせて死んでしまうぞ。

○肉食の動植物には要注意！

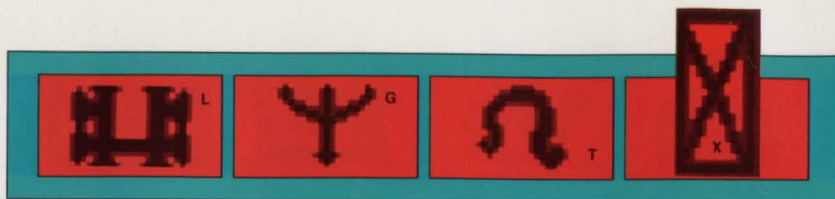
この世界には、巨大な動物や狂暴な動植物がたくさんいるぞ。ひょんな事で、とんでもない物に食べられてしまうことがあるから気をつけよう。

○のどが乾いたりお腹がすくと死んでしまうぞ！

冒険をしていると体力の消耗がはげしいので、のどがかわききったり、お腹がすきすぎたりしないようにしよう。

○極寒に備えよう！

寒い雪山を旅するには、身支度が大切。暖かい服装をしていなければ、凍え死ぬことになりかねないからご用心。



3. 前半のヒント大公開！

(注意：このヒント集は「私に解けないアドベンチャーはない！」と豪語するマスタープレイヤーの方は決して読まないで下さい。行き詰まった人が読むと助けになるかもしれません。)

Q1 毒ヘビをうまく避けるにはどうすればいいのでしょうか？

A1 大きな音を出す物で、毒ヘビを恐がらせましょう。

Q2 仕立て屋で暖かそうなマントを見つけました。どうすれば自分のものに？

A2 仕立て屋が大事な物を無くしていませんか？ それを見つけてあげるといいでしょう。

Q3 砂漠でのどが乾ききって死んでしまいます。どうしたらいいんでしょう？

A3 砂漠の中に必ずオアシスがあるはずです。それを見つけて、喉を潤して下さい。

Q4 盗賊のアジトに行ったんですが誰もいません。

A4 砂漠の寺に行きましたか？ 気づかれないように注意して近付きましょう。

Q5 熊に食べられてしまいます。どうしたらいいんでしょう？

A5 はちみつの他にも熊が良く食べる物があるでしょう？ それを与えてみましょう。

Q6 ビンを開けるとゲームオーバーになってしまいます。有益な使用法は？

A6 グラハム自身がビンを開けると死んでしまいます。しかし、ゲーム中で結構やっかいな奴がこいつで簡単にいなくなりますよ。

Q7 宿屋にはいと縛られてしまいます。そうされない方法はあるんですか？

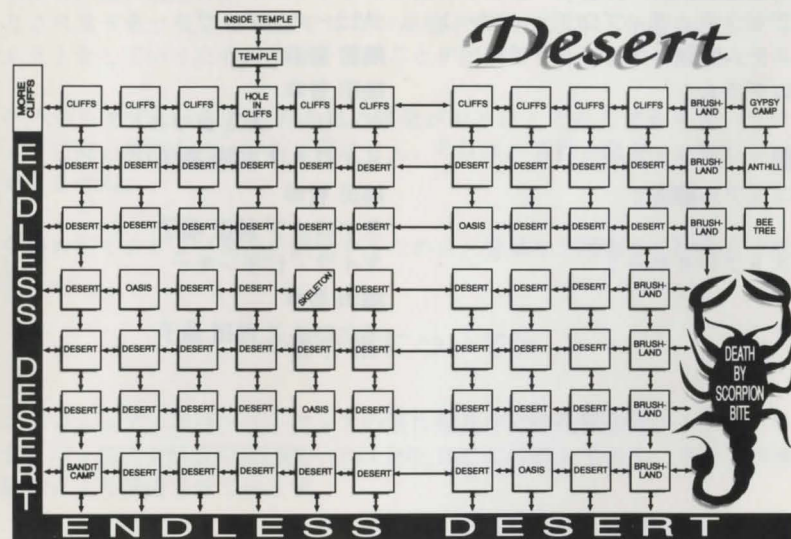
A7 捕まらない方法はありません。が、何かを前もってしていれば、誰かが必ず助けてくれるはずです。

Q8 ダーク・フォレストから抜けられないんですが……。

A8 よく森を見てください。「目」が光っているはずです。皮の袋の中にあるアイテムを使って「目の正体」をおびきよせましょう。すばしっこい奴ですの、もう一つ別のアイテムで足を捕らえればOK！ そうすれば、必ず抜けられます。



4. 前半の山場：砂漠の大公開



DESERT	砂漠	ENDLESS DESERT	終わりのない砂漠
CLIFFS	断崖	HOLE IN CLIFFS	断崖の横穴
MORE CRIFFS	断崖が続く	BRUSHLAND	草地
ANTHILL	ありの巣	BEETREE	みつばちの巣
OASIS	オアシス	SKELETON	白骨
TEMPLE	寺	INSIDE TEMPLE	寺の中
BANDIT CAMP	盗賊のキャンプ	GYPSY CAMP	ジプシーのキャンプ
DEATH BY SCORPION BITE	毒サソリに刺されて死ぬエリア		

<クレジット>

日本語版制作スタッフ

エグゼクティブ・プロデューサー： サビーナ・デュヴァール
システム開発： 嶋田 智幸
プログラム： 嶋田 智幸
 ゲーリー・カミガワチ
翻訳： スケロオブ 前田 晶子
マニュアル編集： 嶋田 智幸
 スケロオブ 前田 晶子
テストプレイヤー： マイク・ビキンキー
 嶋田 智幸
 スケロオブ 前田 晶子

<お願い>

シエラオンラインのゲームにはディスクを不正に読み込むようなプロテクトをかけていません。これは、正規ユーザーの皆様の不満を解消すると同時に、ハードディスクへのインストールを可能にし、よりスムーズなゲーム展開を楽しんで頂くためです。

しかし、個人利用目的のバックアップ以外のコピーを友人・知人に配布されたりされますと、正当な製品ではない品物が多数出回り、今後の新しいプロジェクトをしていくための利益を得ることが出来無くなります。

そうなりますと、私どもの今後の開発がやりにくくなるばかりか、ソフトウェアに高い値段を付けざるを得ません。それは、皆様や私どもの望むことではありません。

今後も安くよりよい製品を開発するために、皆様のご理解とご協力をお願いします。

<著作権について>

このマニュアル及びソフトウェアの著作権及び知的所有権はシエラオンラインジャパン株式会社及びSIERRA ON-LINE, INC.に帰属しており、すべての権利は法律により保護されています。

第三者によって全部もしくはいかなる部分も許可なく、他の電子的な媒体や機械的に解読可能な状態に複写、複製、転載することは法律によって禁じられています。

ただし、ユーザー登録された方の個人的利用の複製は許諾します。（これにより利益を得ようとしたり、第三者に配布した場合は法律により罰せられますのでご注意下さい。）

また、当社ではソフトウェアのレンタルの許可はしておりません。特にレンタルでの借入品をコピーした場合は違法となりますので、ご注意下さい。

Introduction

The purpose of this study is to investigate the effects of the proposed system on the performance of the system. The results of the study are presented in the following sections.

The first section describes the system and the proposed system. The second section describes the experimental setup and the results of the study.

The third section describes the results of the study and the conclusions. The fourth section describes the conclusions and the future work.

The fifth section describes the conclusions and the future work. The sixth section describes the conclusions and the future work.

The seventh section describes the conclusions and the future work. The eighth section describes the conclusions and the future work.

The ninth section describes the conclusions and the future work. The tenth section describes the conclusions and the future work.

The eleventh section describes the conclusions and the future work. The twelfth section describes the conclusions and the future work.

The thirteenth section describes the conclusions and the future work. The fourteenth section describes the conclusions and the future work.



シエラオンラインジャパン株式会社

〒162新宿区山吹町352番地 TYビル

TEL : (03) 5261-0970

Copyright (C) 1989-1991

Sierra On-Line, Inc./Sierra On-Line Japan, Inc. **363061000**